

ISSN : 2086-6909

DARUL ILMI

JURNAL ILMIAH PGRA

SEHAT CERDAS CERIA



VOL 5 NO. 1 Juni 2012

DARUL ILMI

Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)

ISSN 2086-6909

Vol 5 NO. 1 Juni 2012

Pengarah

Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung

Prof. DR. H. Syaiful Anwar, M.Pd

Penanggung Jawab

Pembantu Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung

Drs. Alinis Iliyas, M.Ag.

Ketua Penyunting

Dra. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

Sekretaris Penyunting

Heny Wulandari, M.Pd.I

Penyunting Ahli

Dra. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si

Dra. Romlah, M.Pd.I

Penyunting Pelaksana

Baharudin, S.Pd.I., M.Pd

Meisuri, S.Pd., M.Pd

Tata Usaha

Nurul Hidayah, M.Pd.I

Alamat Redaksi

Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)

Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung

Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131

Telp. (0721) 703260

Daftar Isi	i
Editorial	ii
Tumbuh Kembang Anak Serta Aplikasinya Melalui Pembelajaran dan Permainan.	
Dr. Hj.Nilawati Tadjuddin, M.Si	1 - 25
Pendidikan Seni Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini	
Suwono, M.Pd.I.	26 - 36
Gender Dalam Dunia Pendidikan Anak Usia Dini	
Heny Wulandari, M.Pd.I	37- 47
Pendidikan Karakter Nilai-Nilai Islami Pada Anak Usia Dini	
Fatoni, M.Pd.I	48 - 66
Mengetahui Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif Pada Anak Usia TK	
Nanang Supriadi, M.Si	67 - 77
Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak	
Achi Rinaldi, M.Si	78 - 93
Peran Pendidik PAUD Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini	
Nurul Hidayah, M.Pd.	94 - 112

EDITORIAL

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, Jurnal Darul Ilmi edisi kelima terbit pada Juni 2012 yang mengkaji seputar pendidikan anak usia dini dapat hadir kembali dihadapan pembaca.

Untuk mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan perlu kiranya jurnal Darul Ilmi hadir sebagai media pengembangan karya ilmiah dikalangan civitas akademika Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) khususnya dan masyarakat akademis pada umumnya, untuk mengsosialisasikan hasil-hasil penelitian dan pemikirannya.

Edisi kelima ini menghadirkan tulisan mengenai tumbuh kembang anak serta serta aplikasinya pembelajaran dan bermain yang ditulis oleh Dr.Hj.Nilawati Tajuddin, M.Si., kemudian mengenai pendidikan seni sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini yang ditulis oleh Suwono, M.Pd.I, selain itu edisi ini juga menampilkan tema tentang gender dalam dunia pendidikan anak usia dini yang ditulis oleh Heny Wulandari, M.Pd.I, selain itu tema tentang pendidikan karakter nilai-nilai islami pada anak usia dini ditulis oleh Fatoni, M.Pd.I. Mengenai konsep bilangan melalui metode bermain alat manipulatif pada anak usia TK yang ditulis oleh Nanang Supriyadi, M.Si. Kecerdasan logika pada anak usia dini memang sudah dapat dikembangkan sejak anak usia dini melalui pembelajaran yang menyenangkan, oleh karena itu jurnal ini juga menghadirkan tema tentang meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak yang ditulis oleh Archi Rinaldi, M.Si. selain itu jurnal edisi ini juga menampilkan tema peran pendidik PAUD dalam membangun karakter anak usia yang ditulis oleh Nurul Hidayah, M.Pd.

Saran dan masukan dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi kesempurnaan jurnal ini. Semoga kita dapat berkarya lebih baik lagi dimasa mendatang demi kemajuan Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) Fakultas Tarbiyah dan civitas akademika IAIN Raden Intan Lampung.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Redaksi

TUMBUH KEMBANG ANAK SERTA APLIKASINYA MELALUI PEMBELAJARAN DAN PERMAINAN

Oleh : Nilawati Tadjuddin *

Abstrak

Masa anak usia dini merupakan masa yang unik dan sangat berbeda dengan masa usia dewasa, ciri anak usia dini adalah menyukai bermain, Bermain bagi anak adalah kebutuhan hidupnya, Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan mempelajari dunia sekitarnya dan melatih potensi-potensi mereka. Guru dan orang tua anak hendaknya menyadari bahwa pembelajaran anak usia dini harus berbeda dengan masa dewasa, Ada beberapa pendekatan yang dapat kita gunakan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan anak antara lain : Teori " *Attractive Learning, Aktive Learning, Joyful learning* dan *Multiple Inteligensi Approach*. Dengan pendekatan-pendekatan ini kita berharap dapat mengembangkan pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan tugas-tugas perkembangan yang harus ia lalui, Tulisan ini akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan teori perkembangan dan tugas-tugas perkembangan serta teori kreativitas dan beberapa langkah stimulasi untuk mengembangkannya anak melalui pembelajaran maupun permainan di taman kanak-kanak.

Kata Kunci : Bermain, Teori Perkembangan, Tugas Perkembangan Anak.

A. PENDAHULUAN

Anak adalah individu-individu yang unik dan akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Kemampuan yang dimiliki anak berupa kecerdasan, dan terdiri dari berbagai macam potensi kecerdasan, derajat kecerdasan anak berbeda ada yang tinggi dan ada yang rendah, anak dominan memiliki kecerdasan tertentu. Oleh karena nya pendidikan anak dimulai sejak bayi lahir sebagaimana diyakini oleh Montessori, bimbingan dan pengajaran yang diberikan harus sesuai dengan tahap-tahap perkembangan, hal ini sangat menentukan kepribadian anak setelah dewasa.²

* Pembantu Dekan III Fak. Tarbiyah dan Dosen Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal IAIN Raden Intan Lampung.

² Theo Riyanto FIC. Pendidikan Anak Usia Dini. Grasindo Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2004

Sebagai pendidik, penulis perlu mengembalikan praktek pendidikan dan pembelajaran pada usia dini, kita perlu memberikan kesempatan bermain seluas-luasnya pada anak, kita harus dapat menjadikan anak senang, asyik, kreatif, aktif sehingga mereka terlepas dari suasana tertekan, terbebani. Kita juga perlu membangun suasana sekolah yang baik, agar para pendidik dapat bekerja dengan penuh kasih sayang dalam suasana cinta kasih, pengertian, rela berkorban, sabar dan ikhlas. Orang dewasa berpandangan bahwa anak-anak ibarat kertas putih, bersih, sehingga ia bebas menentukan apa yang ia kehendaki. Berbagai macam kegiatan dan beban yang diberikan pada anak. Orang tua menginginkan agar anak-anaknya cepat menguasai sesuatu dalam jumlah yang banyak dan lebih kebat dari anak – anak yang lainnya. Orang dewasa tidak lagi memperlakukan mereka seperti anak kecil dengan dunia kecilnya, kita menuntut mereka berpikir, merasakan, bersikap, melakukan sesuatu berdaya tahan seperti orang dewasa. Tentu saja kegiatan ini tidak sesuai dengan dunia anak yang masih membutuhkan suasana bergembira. Budaya instan dan suasana kompetisi sudah sangat mempengaruhi cara berpikir dan perlakuan orang dewasa terhadap anak-anak kecil. Sehingga anak kehilangan kemerdekaan.

Ada beberapa pendekatan yang dapat kita gunakan dalam menciptakan suasana menyenangkan anak antara lain : Teori " *Attractive Learning* (belajar yang mempesona dan menarik), *Aktive Learning* (belajar secara aktif dan positif), *Joyful learning* (belajar yang mengasyikkan), dan belajar *Multiple Inteligensi Approach* (pembelajaran berdasarkan konsep kecerdasan jamak) dengan pendekatan-pendekatan ini kita berharap dapat mengembangkan pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan tugas-tugas perkembangan yang harus ia lalui. Sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang patuh secara aktif dan dinamis.

Selain pendekatan- pendekatan teori diatas, *Vygotsky* berpandangan bahwa potensi anak dapat dikembangkan dengan bantuan dari lingkungannya. Sisi lain *Piaget* menjelaskan permainan anak mencerminkan minat terhadap kemanusiaan. Oleh karena itu dalam bermain dikembangkan kemampuan sosial dan fisik

memanipulasi dan percobaan untuk melihat fungsi benda dan manusia, menguasai dan mengendalikan proses dan produk yang menimbulkan pengaruh dengan usaha kita sendiri, dengan bermain juga mengimitasi dan berimajinasi, maka bermain aktivitas anak yang paling dominan.

Bermain sangat lekat dengan dunia anak, bermain merupakan dorongan dari dalam anak atau merupakan naluri. Bermain bagi anak adalah kebutuhan hidupnya seperti kebutuhan- kebutuhan lainnya misalnya makan, minum, tidur dan lainnya. Dalam bermain anak akan merasa bebas dari kekangan dan bisa menyenangkan diri sendiri. Bermain juga merupakan spontanitas yang muncul pada diri anak. Bermain merupakan aktivitas anak yang sangat penting dan sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Masih banyak orang tua dan pendidik memandang bermain adalah aktivitas yang membuang-buang waktu dengan tujuan yang tidak jelas, dan menekankan lebih baik belajar dari pada bermain- main. Pada hal bermain banyak manfaatnya terutama dalam pengembangan pertumbuhan anak agar menjadi lebih optimal.

Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan mempelajari dunia sekitarnya dan melatih potensi-potensi mereka. Dalam suatu permainan anak-anak dapat belajar bekerja sama (sosial), Sportif -mengakui menang dan kalah, mendapat kegembiraan dan kepuasan, mengekspresikan diri(emosi) membandingkan- memprediksi-berpikir kritis tentang sebab akibat(kognitif), menciptakan sesuatu (kreativitas), berkomunikasi (bahasa) dan sebagainya. Kesemuanya membawa pengalaman yang berguna untuk membentuk kemampuan dan keterampilan anak. Bermain juga dapat dikondisikan, lingkungan dapat dirancang untuk berbagai permainan dalam membantu percepatan aspek perkembangan tertentu seperti melatih anak dalam perkembangan kecerdasan jamak, begitu juga dalam menjalankan tugas-tugas perkembangannya dan melatih anak dalam berkreasi.

Penulis mencoba membahas tentang mengembangkan tugas-tugas perkembangan dan kreativitas anak melalui pembelajaran dan permainan di taman kanak-kanak. Tulisan ini akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan teori perkembangan dan tugas-tugas perkembangan serta teori kreativitas dan beberapa

langkah stimulasi untuk mengembangkannya anak melalui pembelajaran maupun permainan di taman kanak-kanak.

B. Teori-teori Perkembangan

Pendekatan perkembangan kognitif didasarkan kepada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu fondamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Piaget berpendapat bahwa, perkembangan manusia dapat digambarkan dalam konsep fungsi dan struktur, fungsi merupakan mekanisme biologis bawaan yang sama bagi setiap orang atau kecenderungan biologis untuk mengorganisasi pengetahuan kedalam struktur kognisi, dan dapat beradaptasi kepada berbagai tantangan lingkungan.

Struktur kognitif diistilahkan dengan konsep *skema*, yaitu seperangkat ketrampilan, pola-pola kegiatan yang fleksibel yang dikarenakannya anak memahami lingkungan. Skema merupakan aspek fundamental dalam teori Piaget namun sangat sulit dipahami secara komprehensif, Piaget menyakini bahwa intelegensi bukan suatu yang *dimiliki* anak akan tetapi yang *dilakukannya*. Anak memahami lingkungannya hanya melalui perbuatannya (ketika ia melakukan sesuatu terhadap lingkungan). Sedangkan intelegensi adalah merupakan proses dari pada tempat penyimpanan informasi yang statis. Seperti pengetahuan anak tentang bola, bagaimana berkembang pengetahuan anak tentang bola ? Pengetahuan itu diperoleh melalui kegiatan-kegiatannya dalam memperlakukan bola tersebut, seperti menendang, melempar dan memegang, kegiatan-kegiatan itu contoh kegiatan *skema*. Dengan demikian kegiatan skema terdiri dari: 1) objek yang ada di lingkungan. 2) reaksi anak terhadap objek.

Menurut Piaget perkembangan kognitif (intelegensi) meliputi empat periode yaitu :

- 1) Periode Sensorimotor usia 0-2 tahun, dimana pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek. Skema-skemanya baru berbentuk reflek-reflek sederhana, seperti menggenggam atau mengisap.
- 2) Periode Pra-operasional 2-6 tahun, Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasi lingkungan secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti,

kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan tingkah laku yang nampak.

- 3) Periode Operasi Konkret, 6-11 tahun anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis.
- 4) Periode Operasi Formal, 11 tahun sampai dewasa, periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi. Disini remaja sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret, remaja sudah dapat berpikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada.³

Menurut Montessori tahap perkembangan manusia terdiri dari beberapa tahap antara lain

1. Sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat menyerap pengalaman-pengalaman melalui sensorisnya.
2. Usia satu setengah tahun sampai tiga tahun mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap-cakap)
3. Masa usia 2-4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikoordinasi dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, mulai menyadari adanya urutan waktu (pagi, siang sore, malam)
4. Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadi kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan inderawi, khusus pada usia sekitar 3-4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4-6 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca.

³Syamsu Yusuf. Psikologi Perkembangan, PT Remaja Rosdakarya. 2001. Bandung

C. Tugas-Tugas Perkembangan

Tugas perkembangan sangat erat kaitannya dengan sikap, perilaku atau ketrampilan yang seyogyanya dimiliki oleh individu sesuai dengan usia atau fase perkembangan. Hurlock menyebutkan tugas –tugas perkembangan ini sebagai *sosial expectations*.

Tugas perkembangan pada masa bayi dan anak-anak (0,0-6,0) antara lain:

- 1) Belajar berjalan pada usia ini tulang kaki, otot, dan susunan syarafnya telah matang untuk belajar berjalan
- 2) Belajar memakan makanan padat. Hal ini terjadi pada tahun kedua, sistem alat-alat pencernaan makanan dan alat-alat pengunyah pada mulut telah matang untuk hal tersebut.
- 3) Belajar berbicara, yaitu mengeluarkan suara yang berarti, dan menyampaikan kepada orang lain dengan perantara suara itu. Untuk itu diperlukan kematangan otot-otot dan syaraf dari alat-alat bicara. Ada dua pendapat mengenai cara permulaan anak dalam belajar berbicara.
- 4) Belajar buang air besar dan kecil. Tugas ini dilakukan pada tempat dan waktu yang sesuai dengan norma masyarakat mengatasi ngompol karena perkembangan syarat yang mengatur pembuangan belum sempurna. Untuk memberikan pendidikan kebersihan terhadap anak usia di bawah 4 tahun, cukup dengan pembiasaan saja, yaitu setiap kali mau buang air, bawaklah anak ke WC tanpa banyak memberikan penerangan kepadanya.
- 5) Belajar mengenal perbedaaan jenis kelamin. Melalui observasi pengamatan anak dapat memelihara tingkah laku, bentuk fisik dan pakaian yang berbeda antara jenis kelamin yang satu dengan yang lainnya. Dengan cara tersebut, anak dapat mengenal penbedaan anatomi pria dan wanita, anak menaruh perhatian besar terhadap alat kelaminnya sendiri (sex) itu berjalan normal, maka orang tua perlu memperhatikan anaknya, baik dalam memberikan alat mainan pakaian, maupun aspek lainnya sesuai dengan jenis kelamin anaknya,

baik dalam memberikan alat mainan, pakaian, maupun aspek lainnya sesuai dengan jenis kelamin anak.

- 6) Mencapai kestabilan jasmani fisiologis. Keadaan jasmani anak sangat labil apabila dibandingkan dengan orang dewasa, anak cepat sekali merasakan perubahan suhu sehingga temperatur badannya mudah berubah. Perbedaan variasi makanan yang diberikan dapat mengubah kadar garam dan gula dalam darah dan air di dalam tubuh. Untuk mencapai kestabilan jasmaniah, bagi anak diperlukan waktu sampai usia 5 tahun. Dalam proses mencapai kestabilan jasmaniah ini, orang tua perlu memberikan perawatan yang intensif, baik menyangkut pemberian makanan yang bergizi maupun pemeliharaan kebersihan.
- 7) Membentuk konsep-konsep (pengertian) sederhana kenyataan sosial dan alam. Pada mulanya dunia ini bagi anak suatu keadaan yang kompleks dan membingungkan. Lama kelamaan anak dapat mengikuti benda-benda atau orang-orang disekitarnya. Perkembangan lebih lanjut, anak menemukan keteraturan dan dapat membentuk generalisasi dari berbagai benda yang pada umumnya mempunyai cirri yang sama. Anak belajar bahwa bayangan tertentu dengan suara tertentu yang nyaring memenuhi kebutuhannya disebut orang ” ibu dan Ayah ”
- 8) Belajar mengadakan hubungan emosional dengan orang tua saudara dan orang lain. Anak mengadakan hubungan dengan orang-orang yang ada sekitarnya menggunakan berbagai cara, yaitu isyarat, menirukan, dan menggunakan bahasa. Cara yang diperoleh dalam belajar mengadakan hubungan emosional dengan orang lain, sedikit banyaknya akan menentukan sikapnya kemudian hari.
- 9) Belajar mengadakan hubungan baik dan buruk yang berarti mengembangkan kate hati. Anak kecil di kuasai hedonisme naïf, dimana kenikmatan dianggapnya baik sedangkan penderitaan dianggapnya buruk.

D. Faktor Mempengaruhi Penguasaan Tugas Perkembangan

Faktor yang Menghalangi penguasaan tugas perkembangan anak antara lain:

- 1) Tingkat perkembangan yang mundur
- 2) Tidak ada kesempatan untuk mempelajari tugas-tugas perkembangan atau tidak ada bimbingan untuk menguasainya
- 3) Tidak ada motivasi
- 4) Kesehatan yang buruk
- 5) Cacat tubuh
- 6) Tingkat kecerdasan yang rendah

Faktor-faktor yang membantu penguasaan tugas perkembangan anak antara lain: :

- 1) Tingkat perkembangan yang normal atau yang diselerasikan
- 2) Kesempatan-kesempatan untuk mempelajari tugas-tugas dalam perkembangan dan bimbingan untuk menguasai
- 3) Motivasi
- 4) Kesehatan yang baik dan tidak ada cacat tubuh
- 5) Tingkat kecerdasan yang tinggi
- 6) Kreativitas

E. Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Deskripsi Pembelajaran dalam Pengembangan Bahasa dengan memberikan stimulus melalui :

Usia 3 tahun	<ul style="list-style-type: none">- Menulis nama sendiri- mengucapkan syair dan menyanyikan lagu berirama- duduk tenang ketika dibacakan cerita- berbicara didepan kelompok- berbendaharaan kata baru- bercerita sambil melakukan pekerjaan- mengucapkan kata-kata dan menyanyikan lagu-lagu
Usia 4 tahun	<ul style="list-style-type: none">- bercerita kejadian sesungguhnya cerita imajinasi- menyanyi dengan merubah kata-kata- mengidentifikasi hurup, menulis nama mereka sendiri, menulis beberapa hurup- diskusi kelompok- membacakan buku dan menentukan buku kesukaan
Usia 5 Tahun	<ul style="list-style-type: none">- mengenal hurup dan dapat mengerjakan beberapa suku kata terutama namanya sendiri- menebak isi cerita berikutnya dengan melihat gambar

2. Deskripsi Pembelajaran Dalam Mengembangkan Intelegensi dengan memberikan stimulus melalui :

Usia 3 tahun	<ul style="list-style-type: none">- mengenal persamaan dan perbedaan benda- mengenal perbedaan tempat, atas bawah, dekat jauh- mengenal lingkungan sekitarnya, tanaman, binatang, keluarga- menghitung benda
Usia 4 tahun	<ul style="list-style-type: none">- mengenal kategorisasi, memilih dan mengelompokkan- mengenal urutan- menghitung benda- mengenal sebab- akibat- mengenal perbandingan lebih banyak dan lebih sedikit.
Usia 5 tahun	<ul style="list-style-type: none">- dapat memilih dan mengelompokkan dua kategirsasi warna dan ukuran- menghitung benda- menulis angka- mengenal perbandingan ukuran dan jumlah- dapat memperhatikan dan mengukur

3. Deskripsi Pembelajaran Dalam Perkembangan Kepribadian dengan memberikan stimulus melalui :

Usia 3 tahun	<ul style="list-style-type: none">- mengenal diri sendiri, keluarga dan orang lain- berintegrasi dengan orang dewasa baru- mengikuti rutinitas kegiatan- mengontrol diri sendiri mempunyai ketrampilan menolong diri sendiri
Usia 4 tahun	<ul style="list-style-type: none">- bekerja sama dengan orang lain- diberi tanggung jawab- menguasai rasa takut dan dorongan hati- mengetahui persamaan dan perbedaan karakteristik fisik
Usia 5 tahun	<ul style="list-style-type: none">- menentukan pilihan- mengatasi konflik dan masalah sendiri- mengontrol diri lebih baik- menyatakan perasaan yang sebenarnya- berinteraksi dengan orang lain- mengatasi konflik dengan kawan- ikut bergembira atas kesuksesan orang lain

4. Deskripsi Pembelajaran Dalam Perkembangan Emosi dengan memberikan stimulus melalui :

Usia 3 tahun	<ul style="list-style-type: none">- Kemampuan motorik kasar, berlari, melompat, memanjat.- Kemampuan motorik halus, menggunakan alat, tulis, merangkai, menyusun, memakai dan melepaskan pakaian mendengar ritme.
Usia 4 tahun	<ul style="list-style-type: none">- Kemampuan motorik kasar, dengan irama musik, mengayuh ayunan, memanjat, meluncur, meloncat dan melompat, menari- Kemampuan motorik halus menggunakan gunting, alat tulis lebih kecil mengancingkan baju membuat lagu
Usia 5 tahun	<ul style="list-style-type: none">- Kemampuan motorik kasar, mengkoordinasi otak dan indera menendang, menangkap, melempar, bermain mengikuti aturan, bermain dengan salah satu alat musik- Kemampuan motorik halus menggengam, mengunting.

F. Pengertian dan Ciri-ciri bermain

Bermain adalah sebuah aktivitas yang penuh kepuasan secara intrin-sic yang dilakukan anak-anak semata-mata untuk kesenangan (Rubin, Fein-&Vander berg, 1983). Menurut *National Associadon for The Education of Young-Children* bermain adalah sarana utama untuk dan sebagai percep-tual partum-buhan mental mereka. Ahli lain berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan.

Piaget sendiri kagum dengan permainan anak. Dia percaya bahwa bermain memberikan sebuah gambaran tentang pola kognitif anak yang muncul dalam tindakan, karena itu biarkan anak untuk melatih dan memperkuat kompetensi apapun yang ia miliki. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat dikemukakan bahwa bermain bagi anak tidak sebatas untuk kesenangan, melainkan sebagai media dalam memacu perkembangan dirinya yang dilakukan dalam situasi yang menyenangkan.

Smith, Garvey, Rubin, Fein dan Vandenberg (1983) mengidentifikasi ciri-ciri kegiatan bermain sebagai berikut:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Adanya perasaan berupa emosi-emosi positif
- c. Adanya fleksibilitas. Kegiatan mudah beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan pada hasil akhir
- e. Adanya kebebasan untuk memilih jenis aktivitas
- f. Mempunyai kualitas pura-pura (make believe). Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari
- g. Adanya rasa kesenangan yang intens (Shatter, *developmental Psychology*, 1999)
- h. Adanya ekspresi senang, tertawa (James Sully, *Essay on Laughter* dalam Miller, 1972) Berdasarkan karakteristik dari kegiatan bermain dikemukakan di atas dapat diidentifikasi kegiatan yang dapat dilakukan anak dalam satu kegiatan bermain. Kegiatan yang memiliki beberapa karakteristik yang telah dikemukakan di atas dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain
- i.

G. Tahapan Perkembangan Permainan

Untuk mempelajari lebih jauh tentang permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, dibawah ini lebih jauh akan dibahas tentang tahapan

perkembangan permainan. Pada umumnya para pakar membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain dari tingkat yang sederhana sampai tingkat tinggi yang biasanya ditandai dengan meningkatnya usia anak.

1. Mildred Parten

Mildred Parten menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana bersosialisasi dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi antar anak yang berlangsung saat mereka bermain.

Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:

a. *Unoccupied Play*

Pada tahap ini anak hanya mengamati jalannya permainan yang menarik hatinya dan ia lebih menyibukan diri tanpa tujuan yang jelas.

b. *Solitary Play*

Pada tahap ini anak perilakunya bersifat egosentris dengan ciri tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain dan mencerminkan sikap memusatkan perhatiannya pada dirinya sendiri dan kegiatannya sendiri / bermain sendiri.

c. *Onlooker Play*

Pada saat ini anak selain mengamati juga sudah terlihat memiliki minat besar terhadap permainan yang sedang berlangsung, misalnya dengan mengajukan pertanyaan. Biasanya terjadi pada saat anak berusia 2 tahun. No. 1, 2 dan 3 disebut nonsodal play karena amat minimalnya faktor interaksi sosial yang terjadi dalam ketiga jenis permainan tersebut.

d. *Parallel Play*

Tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama, tetapi tanpa interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Dengan melakukan kegiatan yang sama, anak dapat teribat kontak sosial dengan anak lain

e. *Assosiative Play*

Ditandai dengan adanya interaksi pada saat bermain tetapi tak ada kerja sama, misalnya saling mengomentari gambar yang sedang dibuat, meminjami pensil wama, namum masing-masing anak menyelesaikan gambarnya sendiri-sendiri. Tahap ini biasanya terjadi pada usia pra sekolah.

f. *Cooperative Play*

Ada kerja sama dan pembagian tugas dan pembagian peran untuk mencapai tujuan. Tahap ini biasnya terjadi pada anak usia 5 tahun keatas.

2. Jean Piaget

Sejalan dengan berjalannya kognitif anak, Jean Piaget mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut:

a. *Sensory Motor Play* (3/4 bulan -1/2 tahun)

Sejak usia 3 atau 4 bulan, kegiatan anak lebih terkoordinasi dan dari pengalamannya diatas tempa tidumya, seperti menarik mainan yang tergantung diatas tempat tidumya, yang menimbulkan efek (bergerak dan berbunyi). Kegiatan ini diulangiberkali-kali dan menimbulkan rasa senang karena menyebabkan sesuatu terjadi. Hal ini Piaget namakan *reproductive assimilation*. Anak mulai melakukan percobaan-percobaan yang menimbulkan akibat (reaksi) dan dari situlah ia mendapat pengetahuan baru.

b. *Symbolic atau Make Believe Play*(2- 7 tahun)

Yaitu bermain khayal atau pura-pura. Anak banyak bertanya tentang hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dll, ini adalah ciri khas anak pra sekolah. Anak mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda, misalnya mendorong-dorong kursi menganggapnya sebagai mobil, menggendong boneka dan menganggapnya seperti adik yang digendong ibu dan lain-lain.

c. *Social Play Games with Rules* (8-11 tahun)

Dalam bermain anak menggunakan simbol yang banyak diwamai oleh nalar, logika yang bersifat objektif. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

d. *Games with Rules and sports* (11 tahun keatas)

Anak menyenangi permainan yang bersifat kompetisi dan olah raga meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku, sehingga anak terpacu untuk lebih berprestasi.

3. Hurlock (1981)

Hurlock mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:

a. *Tahap Penjelajahan* (bayi)

Ciri khasnya kegiatan mengenal objek, meraihnya dan mengamatinya. Tahap ini terjadi pada usia bayi.

b. *Tahap Mainan* (2-6 tahun)

Pada tahap ini anak menganggap mainan seperti dirinya, dapat makan, berbicara, sakit dll, sehingga ia berperilaku seperti teman/makhluk hidup.

c. *Tahap Bermain* (> 6 tahun)

Pada saat usia SD ini anak banyak bermain dengan alat mainan yang bervariasi berproses berkembang menjadi permainan, olah raga dan bentuk-bentuk permainan orang dewasa.

d. *Tahap Melamun* (awal pubertas)

Minat anak untuk bermain sudah berkurang dan banyak menghabiskan waktunya untuk melamun dan berkhayal.

4. Rubin, Fein & Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968)

Rubin, Fein, Vandenberg dan Smilansky mengemukakan tahap perkembangan bermain kognitif sebagai berikut:

a. *Bermain Fungsional* (1 - 2 tahun)

Permainan berupa gerakan yang sederhana dan berulang-ulang, misalnya menyobek-nyobek kertas, berlari-lari, memukul-mukul gendang dll. Dengan hal tersebut anak melatih fungsi bagian bagian tubuhnya.